

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

1. Цель освоения дисциплины

Овладеть культурой проектной деятельности, развить проектность мышления, научить свободно и информативно емко выражать свои мысли, используя самые разнообразные изобразительные средства.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Проектирование» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Проектирование» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Академическая живопись», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Академический рисунок», «Графика», «История и теория дизайна», «История искусств», «Компьютерное проектирование в дизайне», «Технический рисунок», «Цветоведение и колористика», прохождения практик «Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)», «Пленэрная практика», «Учебно-ознакомительная практика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Академическая живопись», «Академический рисунок», «Графика», «Компьютерное проектирование в дизайне», прохождения практик «Преддипломная практика», «Учебно-ознакомительная практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2);
- способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) (ОПК-3);
- способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4);
- способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях (ОПК-5).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- методику проектирования в графическом дизайне;
- требования к дизайн-проекту;
- способы научного обоснования своих предложений;

уметь

- находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их перед заказчиком;
- творчески подходить к процессу поиска идей;
- грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;

владеть

- профессиональным, образным и креативным мышлением;
- проведением исследовательской работы;
- широким творческим кругозором;
- различными аспектами изобразительных средств.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 31,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 1116 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 486 ч., СРС – 522 ч.),

распределение по семестрам – 3, 4, 5, 6, 7, 8,

форма и место отчётности – зачёт (3 семестр), экзамен (4 семестр), экзамен (5 семестр), зачёт (6 семестр), аттестация с оценкой (7 семестр), экзамен (8 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Основы художественно-проектной деятельности в графическом дизайне.

Выбор объекта для работы с бионическими формами. Наброски и зарисовки с выбранных объектов. Изучение объекта и проведение аналитического исследования. Изображение объекта в разных графических формах, совмещение контуров и форм, изображение "на просвет", использование тона, линии, пятна. Варианты изображения объекта в черно-белом и цветном исполнении с требованием качества покраски различными материалами, как традиционными так и нетрадиционными графическими технологиями с имитацией цвета, фактуры, текстуры. Отбор наиболее выразительных вариантов изображений объекта и выстраивание визуально-графического ряда, черно-белого и цветного. Один из вариантов выполнить в объеме. Макет представляется в простых материалах (бумага, картон). Весь объем проекта формируется в единый визуально-графический ряд для представления на просмотр. Продолжение задания № 1. Тот же объект (биоаналог) трансформируется способом стилизации из сложного объекта в простой графический знак. На первом этапе изучается структура объекта, анатомия, среда обитания. Посредством детальной прорисовки объекта выявляются особенности строения и его характер. Далее предлагается сделать серию набросков объекта с поэтапным переходом от академического к декоративному и знаковому изображению. Поиск наиболее выразительного изображения и доработка его в упрощенную форму и далее – знак. Окончательное проектное решение оформляется в единый графический ряд.

Раздел 2. Приемы и техники плакатного языка. Использование идей, заложенных в плакате для проектирования визуальных объектов.

Основные приемы и техники плакатного языка. Тема практического задания № 1 "Серия экологических плакатов" Выбор и изучение существующих экологических проблем в современном мире. Поиск и представление эскизных вариантов серии плакатов. Выбор формата и визуального языка плаката. Представление графического решения серии плакатов в материале (гуашь, акварель, коллаж, аппликация, фотомонтаж, компьютерная графика). Использование идей заложенных в авторской серии плакатов, для проектирования визуальных объектов (пакеты, листовки, значки, майки и другая полиграфическая продукция)

Раздел 3. Упаковка. Объект разработки промышленной графики. Проектирование упаковок

для пищевых и промышленных товаров..

Дизайн упаковки Тема задания №1 " Разработка конструкции упаковки и графическое оформление" Выбор темы (упаковка для пищевых продуктов, канцтоваров, сувенирной продукции). Предпроектное исследование – сбор и изучение материала. Поиск конструктивного решения упаковки и выбор материала для исполнения проекта с учетом продукта (жидкий, сыпучий, твердый, штучный и т. д.). Концептуальная разработка графического оформления проекта с учетом конструкции упаковки, в том числе разработка шрифтовой информации. Разработка конструктивного рекламно- коммуникационного решения с применением средств полиграфии. Представление окончательного решения проекта на графическом объекте, объемном виде (оригинал-макет) и печатной продукции на экзамен (просмотр)

Раздел 4. Основы проектирования визуально-графических коммуникаций и визуально-графического языка. Фирменный знак. Логотип. Трансформация в виде инвариантов для различного использования.

Тема практического задания № 1: " Визуально-графический объект – фирменный знак (товарный знак)" Темы для выбора объекта проектирования: искусство, спорт, техника, торговля, природа, архитектура, образование, культура, космос, и т.д. Сбор и изучение материалов по выбранной теме, определение характерных и выразительных ассоциативных особенностей объекта проектирования. Поиск композиционного решения и выбор материалов для исполнения проекта с учетом заложенных идей. Работа с выбранными вариантами объектов проектирования, в зависимости от заложенной идеи. Использование различных материалов и приемов (тон, линия, цвет, форма, объем и т. д.)Завершает процесс проектирования графическо-макетное представление объекта на просмотр. Тема задания №1 " Шрифтовое решение фирменного знака для организаций различного вида деятельности". Выбор темы для концептуальной разработки логотипа предприятия, фирмы, магазина, учебного заведения, банка и т.д.Сбор и изучение материалов о предприятии для которого проектируется логотип. Поиск характерной графической формы , легко узнаваемой и оригинальной, обращая внимание на информативность и соответствие идеям и деятельности организации. Конструктивное использование логотипа, его инвариантное применение для разных подразделений предприятия. Представление графической концепции логотипа в окончательном варианте ; черно-белом и цветном, подготовка для печати. Окончательное решение оформляется в единый конструктивно-графический макет с элементами фирменного стиля (визитка, плакат, бланк, конверт).

Раздел 5.Полиграфическая продукция. Периодические издания.Рекламная продукция. Информация о товарах, видах услуг, мероприятиях..

Тема задания № 1 "Рекламная продукция для административного использования" Выбор темы объектов проектирования: туристический маршрут, праздник, фестиваль, карнавал, спортивные мероприятия, духовная жизнь и пр., под общей темой- "Мой город". Изучение структуры выбранного объекта и постановка задач комплексного проектирования объектов городской среды. Поиск концептуального решения проекта и выбор формы выражения, как традиционной(журнальная графика, реклама, плакат, газетная графика и пр.), но и в системах визуальных коммуникациях городской среды. Работа с выбранным вариантом концепции проекта. Использование различных современных материалов и приемов. Применение фотографии, типографики, компьютерной графики и оперативной полиграфии. Завершает процесс проектирования конструктивное, макетное представление разработанного целостного оформления городской среды.

Раздел 6. Разработка визуально-графического комплекса..

Тема задания № 2" Виды периодических изданий. Особенности восприятия визуально-графической информации в периодических изданиях" Аналитический материал к проекту.Концепция проекта. Проектирование разворота журнала, включающего содержание и выходные данные. Комбинации текста и изображений в многокрасочных периодических

изданиях. Зависимость изобразительного пространства журнальной полосы от целевой аудитории. Проектирование обложки журнала. Роль и место заголовка в журнале. Тема задания №3 "Электронное издание, его назначение." Принципиальная схема интерфейса в концепции издания. Отбор информации для общего вида визуализации проекта. Графическая презентация рекламного ролика. Тема задания № 4 "Визуализация проекта (подача)".

6. Разработчик

Денисова Елена Михайловна, доцент кафедры живописи, графики и графического дизайна ФГБОУ ВО "ВГСПУ", член Союза художников РФ.